

101585857

日本国特許庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されて  
る事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed  
with this Office.

出願年月日  
Date of Application:

2004年 3月12日

出願番号  
Application Number:

特願2004-071399

パリ条約による外国への出願  
に用いる優先権の主張の基礎  
となる出願の国コードと出願  
番号  
country code and number  
of your priority application,  
as used for filing abroad  
under the Paris Convention, is

J P 2004-071399

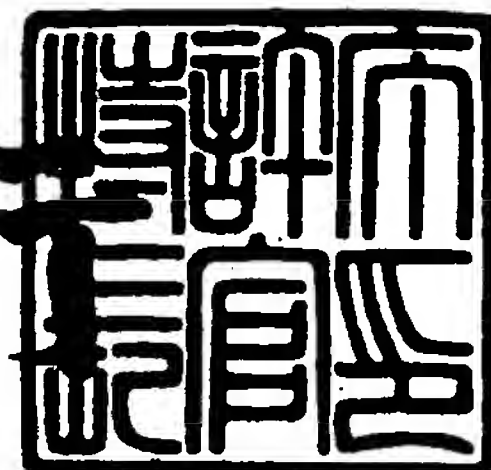
願人  
Applicant(s):

キヤノン株式会社

2011年 3月 4日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

岩井良行



【書類名】 特許願  
【整理番号】 0001718-01  
【提出日】 平成16年 3月12日  
【あて先】 特許庁長官殿  
【国際特許分類】 G06F 7/00  
【発明者】  
    【住所又は居所】 東京都大田区下丸子 3 丁目 3 0 番 2 号 キヤノン株式会社内  
    【氏名】 鈴木 正樹  
【発明者】  
    【住所又は居所】 東京都大田区下丸子 3 丁目 3 0 番 2 号 キヤノン株式会社内  
    【氏名】 前田 充  
【特許出願人】  
    【識別番号】 000001007  
    【氏名又は名称】 キヤノン株式会社  
【代理人】  
    【識別番号】 100076428  
    【弁理士】  
    【氏名又は名称】 大塚 康德  
    【電話番号】 03-5276-3241  
【選任した代理人】  
    【識別番号】 100112508  
    【弁理士】  
    【氏名又は名称】 高柳 司郎  
【選任した代理人】  
    【識別番号】 100115071  
    【弁理士】  
    【氏名又は名称】 大塚 康弘  
【選任した代理人】  
    【識別番号】 100116894  
    【弁理士】  
    【氏名又は名称】 木村 秀二  
【手数料の表示】  
    【予納台帳番号】 003458  
    【納付金額】 21,000円  
【提出物件の目録】  
    【物件名】 特許請求の範囲 1  
    【物件名】 明細書 1  
    【物件名】 図面 1  
    【物件名】 要約書 1  
    【包括委任状番号】 0102485

**【書類名】 特許請求の範囲****【請求項 1】**

動画像を構成するフレームの画像データを順次入力し、符号化する動画像符号化装置であって、

フレームの相関を利用した第 1 の符号化モード、フレーム単独での符号化する第 2 の符号化モードをフレーム単位に適応的に選択するモード選択手段と、

入力したフレームの画像データを複数のブロックに分割する分割手段と、

前記モード選択手段の出力に応じて符号化された画像データをローカルデコードする復号手段と、

前記第 1 の符号化モードでは、前記分割手段で分割して得られたブロック画像に基づき従前のローカルデコードされたフレームから予測データを抽出し、前記分割したブロック画像と前記予測データとを差分したブロックを出力し、第 2 の符号化モードでは前記分割手段で分割したブロックを出力する演算手段と、

前記演算手段で得られたブロックを空間周波数成分データに変換する変換手段と、

変換して得られた各周波数成分値を表わす各ビット位置のビット情報で構成されるビットプレーン単位に中間的な符号化データを生成する符号化データ生成手段と、

生成された符号化データ中の最下位ビット位置から上位ビット位置に向かう所望とするビットプレーンの符号化データまでを切り捨てることで、符号化データ量を調整する調整手段と、

前記調整手段により調整された符号化データを出力する出力手段と

を備えることを特徴とする動画像符号化装置。

**【請求項 2】**

前記復号手段は、前記第 2 の符号化モードにより符号化された画像データに対してのみローカルデコードすることを特徴とする請求項 1 に記載の動画像符号化装置。

**【請求項 3】**

前記変換手段は、離散ウェーブレット変換であることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の動画像符号化装置。

**【請求項 4】**

更に、前記調整手段によるビットプレーンの符号化データの切り捨てるを行う／行わないを指示する指示手段を備えることを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載の動画像符号化装置。

**【請求項 5】**

前記モード選択手段は、入力するフレーム数が所定数になった後の最初に入力するフレームについて前記第 2 の符号化モードを選択することを特徴とする請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載の動画像符号化装置。

**【請求項 6】**

前記復号手段は、前記調整手段により調整された符号化データをローカルデコードすることを特徴とする請求項 1 乃至 5 のいずれか 1 項に記載の動画像符号化装置。

**【請求項 7】**

動画像を構成するフレームの画像データを順次入力し、符号化する動画像符号化装置の制御方法であって、

フレームの相関を利用した第 1 の符号化モード、フレーム単独での符号化する第 2 の符号化モードをフレーム単位に適応的に選択するモード選択工程と、

入力したフレームの画像データを複数のブロックに分割する分割工程と、

前記モード選択手段の出力に応じて符号化された画像データをローカルデコードする復号工程と、

前記第 1 の符号化モードでは、前記分割工程で分割して得られたブロック画像に基づき従前のローカルデコードされたフレームから予測データを抽出し、前記分割したブロック画像と前記予測データとを差分したブロックを出力し、前記第 2 の符号化モードでは前記分割工程で分割したブロックを出力する演算工程と、

前記演算工程で得られたブロックを空間周波数成分データに変換する変換工程と、  
前記変換して得られた各周波数成分値を表わす各ビット位置のビット情報で構成されるビットプレーン単位に中間的な符号化データを生成する符号化データ生成工程と、  
前記生成された符号化データ中の最下位ビット位置から上位ビット位置に向かう所望とするビットプレーンの符号化データまでを切り捨てることで、符号化データ量を調整する調整工程と、  
前記調整工程で調整された符号化データを出力する出力工程とを備えることを特徴とする動画像符号化装置の制御方法。

【請求項 8】

コンピュータが読み込み実行することで、動画像を構成するフレームを順次入力し、符号化する動画像符号化装置として機能するコンピュータプログラムであって、  
フレームの相関を利用した第 1 の符号化モード、フレーム単独での符号化する第 2 の符号化モードをフレーム単位に適応的に選択するモード選択手段と、  
入力したフレームの画像データを複数のブロックに分割する分割手段と、  
前記モード選択手段の出力に応じて符号化された画像データをローカルデコードする復号手段と、  
前記第 1 の符号化モードでは、前記分割手段で分割して得られたブロック画像に基づき従前のローカルデコードされたフレームから予測データを抽出し、前記分割したブロック画像と前記予測データとを差分したブロックを出力し、前記第 2 の符号化モードでは前記分割手段で分割したブロックを出力する演算手段と、  
前記演算手段で得られたブロックを空間周波数成分データに変換する変換手段と、  
前記変換して得られた各周波数成分値を表わす各ビット位置のビット情報で構成されるビットプレーン単位に中間的な符号化データを生成する符号化データ生成手段と、  
前記生成された符号化データ中の最下位ビット位置から上位ビット位置に向かう所望とするビットプレーンの符号化データまでを切り捨てることで、符号化データ量を調整する調整手段と、  
前記調整手段により調整された符号化データを出力する出力手段  
として機能することを特徴とするコンピュータプログラム。

【請求項 9】

請求項 8 に記載のコンピュータプログラムを格納したことを特徴とするコンピュータ可読記憶媒体。



【書類名】 明細書

【発明の名称】 動画像符号化装置及びその制御方法、並びに、コンピュータプログラム及びコンピュータ可読記憶媒体

【技術分野】

【0001】

本発明は動画像データの符号化技術に関するものである。

【背景技術】

【0002】

近年、ネットワーク、とりわけインターネット上に流れるコンテンツは文字情報から静止画像情報、さらには動画像情報へと大容量化、多様化している。これに合わせて、情報量を圧縮する符号化技術の開発も進み、開発された符号化技術は国際標準化によって広く普及するようになった。

【0003】

一方で、ネットワーク自体も大容量化、多様化が進んでおり、1つのコンテンツが送信側から受信側に届くまでに様々な環境を通過することになった。また、送信／受信側機器の処理性能も多様化している。送受信機器の主として用いられるパーソナルコンピュータ等の汎用情報処理装置（以下、PCという）はCPU性能、グラフィクス性能など、大幅な性能向上が進む一方、PDA、携帯電話機、TV、ハードディスクレコーダなど、処理性能の異なる様々な機器がネットワーク接続機能を持つようになってきている。このため、1つのデータで、変化する通信回線容量や受信側機器の処理性能に対応できるスケラビリティという機能が注目されている。

【0004】

このスケラビリティ機能を持つ静止画像符号化方式としてJPEG 2000符号化方式が広く知られている。この方式は国際標準化され、ISO/IEC 15444-1 (Information technology -- JPEG 2000 image coding system -- Part 1: Core coding system) に詳細が記述されている。その特徴は入力された画像データに対して離散ウェーブレット変換 (DWT: Discrete Wavelet Transformation) を施し、複数周波数帯に分離する。それらの係数を量子化し、その値をビットプレーン毎に算術符号化するというものである。ビットプレーンを必要な数だけ符号化したり、復号したりすることで、きめの細かい階層の制御を可能にしている。

【0005】

また、JPEG 2000符号化方式では、従来の符号化技術には無い、画像の中で興味がある領域の画質を相対的に向上させるROI (Region Of Interest) といった技術も実現している。

【0006】

図8にJPEG 2000符号化方式の符号化手順を示す。タイル分割部9001は入力画像を複数の領域（タイル）に分割する。この機能はオプションである。DWT部9002は離散ウェーブレット変換を行い、周波数帯に分離する。量子化部9003で、各係数を量子化する。ただし、この機能はオプションである。ROI部9007はオプションであり、興味のある領域を設定し、量子化部9003でシフトアップを行う。エントロピー符号化部9004でEBCOT (Embedded Block Coding with Optimized Truncation) 方式でエントロピー符号化を行い、符号化されたデータはビットプレーン切り捨て部9005で必要に応じて下位ビットプレーンを切り捨ててレート制御を行う。符号形成部9006でヘッダ情報を付加し、種々のスケラビリティの機能を選択して符号化データを出力する。

【0007】

図9にJPEG 2000符号化方式の復号手順を示す。符号解析部9020はヘッダを解析し、階層を構成するための情報を得る。ビットプレーン切り捨て部9021は入力される符号化データを内部バッファの容量、復号処理能力に対応して、下位のビットプレーンを切り捨てる。エントロピー復号部9022はEBCOT符号化方式の符号化データを

復号し、量子化されたウェーブレット変換係数を得る。逆量子化部 9 0 2 3 はこれに逆量子化を施し、逆 DWT 部 9 0 2 4 は逆離散ウェーブレット変換を施して画像データを再生する。タイル合成部 9 0 2 5 は複数のタイルを合成して画像データ再生する。

#### 【0 0 0 8】

この J P E G 2 0 0 0 符号化方式を動画像の各フレームに対応させることで動画像符号化を行う M o t i o n J P E G 2 0 0 0 方式 ( I S O / I E C 1 5 4 4 4 - 3 ( I n f o r m a t i o n t e c h n o l o g y -- J P E G 2 0 0 0 i m a g e c o d i n g s y s t e m P a r t 3 : M o t i o n J P E G 2 0 0 0 ) ) も勧告されている。この方式ではフレーム単位に独立に符号化処理が行われており、時間相関を用いて符号化を行わないため、フレーム間に冗長性が残る。このため、時間相関を用いた動画像符号化方式に比べて符号量を効果的に削減することは難しいという問題がある。

#### 【0 0 0 9】

一方で、M P E G 符号化方式では動き補償を行い、符号化効率の改善を図っている ( 非特許文献 1 ) 。図 1 0 にその符号化の手順を示す。ブロック分割部 9 0 3 1 で  $8 \times 8$  の画素ブロックに分割し、差分部 9 0 3 2 で動き補償による予測データを引き、D C T 部 9 0 3 3 で離散コサイン変換を行い、量子化部 9 0 3 4 で量子化を行う。その結果はエントロピー符号化部 9 0 3 5 で符号化され、符号形成部 9 0 3 6 でヘッダ情報を付加して、符号化データを出力する。

#### 【0 0 1 0】

同時の逆量子化部 9 0 3 7 で逆量子化し、逆 D C T 部 9 0 3 8 で離散コサイン変換の逆変換を施し、加算部 9 0 3 9 で予測データを加算してフレームメモリ 9 0 4 0 に格納する。動き補償部 9 0 4 1 は入力画像とフレームメモリ 9 0 4 0 に格納されている参照フレームを参照して動きベクトルを求め、予測データを生成する。

【特許文献 1】「最新 M P E G 教科書」76 ページ他 アスキー出版局 1994 年

#### 【発明の開示】

#### 【発明が解決しようとする課題】

#### 【0 0 1 1】

前述の M P E G 符号化方式において、J P E G 2 0 0 0 のようなスケーラビリティを実現するようにビットプレーン符号化を行う方式に適用するためには、ビットプレーン符号化の打ち切りによって動き補償での誤差が累積し、画像の劣化を招くといった問題が生じる。すなわち、図 1 0 の D C T 部 9 0 3 3 と逆 D C T 部 9 0 3 8 を離散ウェーブレット変換と逆離散ウェーブレット変換に置き換え、エントロピー符号化部 9 0 3 5 でビットプレーン符号化を行い、符号形成 9 0 3 6 でビットプレーン切り捨て部 9 0 0 5 を付加してビットプレーン切り捨てを行なうと、図 9 のビットプレーン切り捨て部 9 0 2 1 で行われたビットプレーンの切り捨てによって各フレームで再生されるビットプレーン数が異なる。また、切り捨てられた下位ビットプレーンを 0 で補填すると本来の誤差と異なる値になるため、M P E G で言う P ピクチャから、更なる P ピクチャや B ピクチャを生成すると、誤差が累積されることになってしまい、動画像として画質が悪くなってしまいます。

#### 【0 0 1 2】

本発明は、前記課題に鑑みなされたものであり、ビットプレーン符号化の打ち切りによって発生する誤差が、P ピクチャや B ピクチャのような予測フレーム画像に、徐々に累積されていくことを抑制し、画像の劣化を防ぐことを可能ならしめる技術を提供しようとするものである。

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【0 0 1 3】

この課題を解決するため、例えば本発明の画像符号化装置は以下の構成を備える。すなわち、動画像を構成するフレームの画像データを順次入力し、符号化する動画像符号化装置であって、

フレームの相関を利用した第 1 の符号化モード、フレーム単独での符号化する第 2 の符

号化モードをフレーム単位に適応的に選択するモード選択手段と、 入力したフレームの画像データを複数のブロックに分割する分割手段と、

前記モード選択手段の出力に応じて符号化された画像データをローカルデコードする復号手段と、

前記第 1 の符号化モードでは、前記分割手段で分割して得られたブロック画像に基づき従前のローカルデコードされたフレームから予測データを抽出し、前記分割したブロック画像と前記予測データとを差分したブロックを出力し、前記第 2 の符号化モードでは前記分割手段で分割したブロックを出力する演算手段と、

前記演算手段で得られたブロックを空間周波数成分データに変換する変換手段と、

前記変換して得られた各周波数成分値を表わす各ビット位置のビット情報で構成されるビットプレーン単位に中間的な符号化データを生成する符号化データ生成手段と、

前記生成された符号化データ中の最下位ビット位置から上位ビット位置に向かう所望とするビットプレーンの符号化データまでを切り捨てることで、符号化データ量を調整する調整手段と、

前記調整手段により調整された符号化データを出力する出力手段とを備えることを特徴とする。

#### 【発明の効果】

##### 【0014】

本発明によれば、ビットプレーン毎の符号化データの取捨選択により最終的な符号化データを生成する場合にあっても、PピクチャやBピクチャのような予測フレーム画像に、徐々にビットプレーンの切り捨てによる誤差が累積されていくことを抑制し、画像の劣化を防ぐことが可能になる。

#### 【発明を実施するための最良の形態】

##### 【0015】

以下、添付図面に従って本発明に係る実施形態を詳細に説明する。

##### 【0016】

#### ＜第 1 実施形態＞

図 1 は第 1 の実施形態における動画像符号化装置のブロック構成図である。本第 1 実施形態においては、動画像符号化装置が使用する画像の符号化方式として、Motion JPEG 2000 符号化方式を例にとって説明するが、これに限定されない。

##### 【0017】

図 1 において、31 は入力された画像データをブロック単位に分割するブロック分割部であり、32 は画像データの後述する動き補償によって得られる予測データとの差分を求める差分演算部である。33 は分割されたブロックに対して離散ウェーブレット変換を施す DWT 部である。34 は離散ウェーブレット変換で得られた変換係数を量子化する量子化部であり、35 は JPEG 2000 符号化方式の EBCOT 符号化をビットプレーン毎に行なうエントロピー符号化部であり、36 は符号化データから有効な上位ビットプレーンの符号化データを選択し、下位ビットプレーンの符号化データを切り捨てるビットプレーン切り捨て部であり、37 は必要なヘッダを生成し、ビットプレーン切り捨て部 36 の出力から符号化データを形成する符号形成部である。

##### 【0018】

43 はフレーム単位で符号化モードを決定するモード判定部であり、フレーム内符号化（イントラフレーム符号化）モードと、フレーム間符号化（インターフレーム符号化）モードのいずれかを使用するかを判定する。39 は量子化部 34 の逆量子化を行う逆量子化部であり、40 は DWT 部 33 の逆変換を行う逆 DWT 部である。逆量子化部 39 及び逆 DWT 部 40 は、モード判定部 43 でフレーム内符号化モードで符号化することを決定した場合にのみ実行する。それ故、モード判定部 43 による判定結果を受けて、これら逆量子化部 39、逆 DWT 部 40 を実行許可を与えるためのスイッチ 38 を設けた。

##### 【0019】

41 は動き補償の参照のために復号画像（逆量子化部 39、逆 DWT 部 40 によりロー



カルデコードされた画像)を格納しておくフレームメモリである。先に説明したように、逆量子化部39及び逆DWT部40は、フレーム内符号化モード時のみ実行されるので、フレームメモリ41には、フレーム内符号化した画像の、復号画像結果のみが格納されることになる。42はフレームメモリ41と入力画像から動き予測を行い、動きベクトルと予測データを算出する動き補償である。

#### 【0020】

上記のように構成された動画像符号化装置における動作を以下で説明する。本実施形態においてはフレーム内符号化を行うIピクチャと、前方予測によるフレーム間符号化を行うPピクチャだけでGOP(Group Of Pictures)を構成する場合を説明する。1GOPは15フレームで構成されるものとする。通常、再生時には30フレーム/秒のフレームレートで再生するから、1GOPは約0.5秒分の動画像データとなる。また、実施形態では、1GOPには、Iピクチャ(フレーム内符号化データ)は1つ、残りの14フレームはPピクチャ(フレーム間符号化データ)とし、Iピクチャを生成するタイミングは固定とする。なお、Iピクチャの数は2以上でも良い。1GOP内のIピクチャの数が増えると、動画像としての画質が良くなるが、代わりに符号化データ量が増えることになる。30フレーム/秒で再生し、1GOPが15フレームで構成されとした場合、1GOP内のIピクチャは2つ程度で十分であろう。

#### 【0021】

ブロック分割部31では入力された動画像の1フレームを $N \times N$ ( $N$ は自然数)のブロックに分割し(各ブロックは $32 \times 32$ 画素サイズとする)、各ブロック画像を差分演算部32と、動き補償部42へ送る。動き補償部42は入力されたブロック画像に対するフレームメモリ41から動きベクトルを算出してその予測データであるブロック画像データを得る。差分演算部32は、モード判定部43がフレーム間符号化モード(インターフレーム符号化モード)を選択した場合には、現フレームから予測データを減算する。また、モード判定部43がフレーム内符号化(イントラフレーム符号化)モードを選択した場合には、差分を取らず(予測データの係数をすべて0にしても良い)、入力フレームの情報をそのままDWT部33へ出力する。

#### 【0022】

DWT部33では、離散ウェーブレット変換を行い、量子化部34へ出力する。量子化部34では、離散ウェーブレット変換後の係数を量子化し、エントロピー符号化部35と逆量子化部39へ出力する。エントロピー符号化部35は、量子化された係数をビットプレーン毎に符号化し、ビットプレーン切り捨て部36へ出力する。ビットプレーン切り捨て部36では、1GOPの符号量が所定の符号量に収まるようビットプレーンの切り捨てを行い、符号形成部37へ出力する。

#### 【0023】

Iピクチャ(フレーム内符号化データ)の符号化データ量の閾値を $T_i$ 、Pピクチャ(フレーム間符号化データ)の符号量の閾値を $T_p$ と定義したとき、1GOPのデータ量の許容量は $T_i \times n + T_p \times m$ で表現できる(実施形態では、 $n=1$ 、 $m=14$ )。ビットプレーン切り捨て部36がエントロピー符号化部35より受信する1フレームのデータ量 $D$ と定義する。

#### 【0024】

今、フレーム内符号化モードが選択されている場合において、 $D \leq T_i$ なる関係にある場合には、ビットプレーン切り捨て部36は切り捨てを行わない。 $D > T_i$ の関係にある場合、ビットプレーン切り捨て部36は、 $D \leq T_i$ なる関係になるまで、エントロピー符号化部35より入力した最下位ビットプレーンから上位に向かうビットプレーンの符号化データを切り捨てていく。これは、Pピクチャの場合にも同様である。ただし、Pピクチャの場合の閾値は $T_p$ となる点で異なる。以上の結果、1GOPのデータ量は、許容データ量以下に維持することが可能となる。なお、閾値 $T_i$ 、 $T_p$ は適宜決定すればよい。

#### 【0025】

符号化部37は符号形成部37では符号にヘッダ情報を付加して、符号化データを出力



する。

#### 【0026】

逆量子化部 3 9 及び逆 D C T 部 4 0 は、先に説明したように、モード判定部 4 3 からフレーム内符号化モードを示す情報に基づいてスイッチ 3 8 が O N になった場合にのみ機能する。それ故、逆量子化部 3 9、逆 D W T 部 4 0 を経たデータは復元された画像データとなる（差分データではないという意味）。この復元画像データは、フレームメモリに 4 1 に格納されることになる。実施形態の場合、1 G O P に I ピクチャが 1 つとしているので、フレームメモリ 4 1 が更新されるのは 1 5 フレーム間隔となる。勿論、1 G O P 内に I ピクチャが 2 つとか、3 つにする場合には、それぞれのインターバルでフレームメモリ 4 1 が更新されることになる。

#### 【0027】

動き補償部 4 2 は、現在符号化対象のフレームをフレーム間符号化する場合にのみ、入力画像とフレームメモリ 4 1 に格納されている参照フレームを参照して動きベクトルを求め、予測データを生成する。

#### 【0028】

以上の動画像符号化処理の簡単な流れを、図 2 のフローチャートに従って説明する。同図は、第 1 実施形態に係る動画像符号化装置における処理手順を示すフローチャートである。

#### 【0029】

まず、ステップ S 1 0 0 にて、符号化が開始すると符号化モードを表すピクチャタイプフラグ PicTypew を 0、カウンタ cnt を 0 初期化する。このピクチャタイプフラグ PicType が 0 である場合には、フレーム間符号化モード、1 である場合にはフレーム内符号化モードを示す。カウンタ c n t は、フレームを入力するたびにカウントアップするものであり、値 1 4 を越えた場合に再び“0”にリセットされるものである。つまり、0～14 の範囲を繰り返しカウントする。これは、実施形態では、1 G O P = 1 5 フレーム、1 G O P に I ピクチャは 1 つの例を説明していることに起因する。

#### 【0030】

次に、ステップ S 1 1 6 にて、フレーム入力終了したか否かを判定し、否の場合には、ステップ S 1 0 1 以降の処理を繰り返す。なお、フレームの入力終了の判定は、例えば、実施形態の装置がビデオカメラであれば、不図示の録画ボタンが O F F になったか否かで判定する。また、設定されたフレーム数（もしくは時間）になったか否かで判定してもよい。

#### 【0031】

ステップ S 1 0 1 に進むと、1 フレーム分の画像を入力し、ウェーブレット変換するために、ブロックに分割する。このとき、カウンタ c n t を“1”だけ増加させる。次いで、ステップ S 1 0 2 にて、入力するフレームを I ピクチャとして符号化するタイミングか否かを判定する。この判定は、カウンタ c n t = 1 であるか否かで判断する。

#### 【0032】

カウンタ c n t = 1 であると判断した場合には、ステップ S 1 0 4 に進んで、フラグ PicType を“1”に設定して、入力したフレームについてはフレーム内符号化モードの符号化処理を設定する。また、カウンタ c n t が“1”以外であれば、入力したフレームはフレーム間符号化モードを行うため、ステップ S 1 0 3 にて、フラグ PicType を“0”に設定する。

#### 【0033】

ステップ S 1 0 3、S 1 0 4 のいずれかの処理を行うと、フラグ PicType が“0”、“1”のいずれかに設定されるが、この判定を行うのが図 1 のモード判定部 4 3 である。モード判定部 4 3 は、フラグ PicType に設定された値を信号として、図 1 の差分演算部 3 2、逆量子化部 3 9、逆 D W T 部 4 0、ビットプレーン切り捨て部 3 6 それぞれに供給されることになる。差分演算部 3 2 は、供給された信号が“1”の場合には、動き補償部 4 2 からの信号を使用せず、入力した各画素ブロックをそのまま D W T 部 3 2 に供給し、“0

” の場合には動き補償部 4 2 からの画素ブロックと入力ブロックとの差分を演算し、その結果を DWT 部 3 3 に供給する。

【 0 0 3 4 】

ビットプレーン切り捨て部 3 6 では、モード判定部 4 3 からの信号に応じて、閾値  $T_i$  ,  $T_p$  のいずれかを選択し、選択閾値以下の符号量になるよう、最下位から上位に向かうビットプレーンの符号データの切り捨て処理を行うことになる。

【 0 0 3 5 】

次に、ステップ S 1 0 5 に進み、差分演算部 3 2 からの各ブロックについて DWT 部 3 2 にて DWT 変換を行い、ステップ S 1 0 6 にて、量子化部 3 4 での量子化処理を行わせる。

【 0 0 3 6 】

次のステップ S 1 0 7 では、フラグ PicType が “ 1 ” であるか否か、すなわち、フレーム内符号化モードか否かを判定する。フラグ PicType が “ 1 ” であると判定した場合には、ステップ S 1 0 8 にてスイッチ 3 8 を ON にし、逆量子化部 3 9、逆 DWT 部 4 0 を機能させるように設定する。また、フラグ PicType が “ 0 ” の場合には、スイッチ 3 8 を OFF にし、ステップ S 1 0 9 乃至 S 1 1 1 の処理は行わない。

【 0 0 3 7 】

ステップ S 1 0 9 に処理が進むと、逆量子化部 3 9 にて逆量子化処理を行わせ、ステップ S 1 1 0 にて逆 DWT 変換を行い、ステップ S 1 1 1 にて変換結果の画像データをフレームメモリ 4 1 に格納することで、フレームメモリ 4 1 を更新する。

【 0 0 3 8 】

ステップ S 1 1 3 では、エントロピー符号化部 3 5 にてエントロピー符号化を行わせる。このエントロピー符号化はビットプレーン毎の符号化データを生成する処理でもある。

【 0 0 3 9 】

次いで、ステップ S 1 1 4 にて、ビットプレーン切り捨て部 3 6 にて、設定された閾値以内に符号化データが収まるよう、最下位ビットプレーンから上位に向かうビットプレーンの符号化データの切り捨て処理を行わせる。そして、ステップ S 1 1 5 にて 1 フレーム分の符号化データに所定のヘッダ（この中には、I、P ピクチャのいずれであるのかを示す情報も含まれる）を附加して符号化データを生成し、出力する。このあと、処理はステップ S 1 1 6 に戻り、上記処理を繰り返すことになる。

【 0 0 4 0 】

以上説明したように本実施形態によれば、ビットプレーン符号化を行い、ビットプレーン切り捨てで符号量制御を行う動画像符号化において、フレーム間符号化を行うフレームはフレーム内符号化を行ったフレーム画像のみを参照して動き補償を行うことで、復号側で動き補償による累積誤差、すなわち、P ピクチャから P ピクチャを生成する場合のような誤差累積されることがないので、画像劣化を抑制させた動画像符号化データを生成することが可能となる。

【 0 0 4 1 】

なお、実施形態では 1 GOP を 1 5 フレームで構成し、1 GOP に I ピクチャを 1 つ、残りの 1 4 フレームを P ピクチャで生成するものとして説明したが、その終わりに近い P ピクチャは、I ピクチャから時間的に離れており、動き補償の精度が悪くなる可能性が高い。そのような場合には、I ピクチャの個数を 2 個、乃至 3 個程度にし、それらの間に挿入する P ピクチャ数を平均的に割り当てることで、比較的動き大きなオブジェクトがある場合にも対処できよう。

【 0 0 4 2 】

また、実施形態では、I ピクチャを生成するか否かを、フレーム数をカウントして、そのカウント値に応じて判定するものとしたが、所定時間単位（もしくは所定 GOP 数）の符号化データ量のサイズに応じて I ピクチャを生成するか否かを判定するようにしてもよい。この場合には、I ピクチャは固まって生成することは避けるべきであるので、I ピクチャを生成した後は、少なくとも 1 つは P ピクチャを生成するという条件で符号化データ

を生成することが望ましい。

【0 0 4 3】

なお、本実施形態では I ピクチャと P ピクチャについてのみ説明を行ったが、これに限定されず、双方向予測の B ピクチャを導入してもフレームメモリを増やし、同様に I ピクチャを参照することで実現が可能である。

【0 0 4 4】

また、実施形態における図 1 における各処理は、パーソナルコンピュータ等で実行されるソフトウェアによって実現しても構わない。この場合、動画像データの inputs は、ビデオキャプチャカード等を搭載する等で対処できよう。また、通常、コンピュータプログラムは、それを格納した C D - R O M 等のコンピュータ可読記憶媒体をコンピュータにセットし、システムにコピーもしくはインストールすることで実行可能となるので、当然、そのようなコンピュータ可読記憶媒体も本発明の範疇に含まれる。

【0 0 4 5】

また、符号化方式も J P E G 2 0 0 0 符号化方式に限定されず、M P E G - 4 符号化方式の F G S 符号化における拡張レイヤの符号化方式を採用しても構わない。

【0 0 4 6】

さらに、双方向予測を行う B ピクチャを導入してもかまわない。この場合、前後の I ピクチャを参照して動き補償を行う事で実現できる。

【0 0 4 7】

また、本実施形態では、量子化後の係数に対して逆量子化を行い、復号画像を得たが、これに限定されない。図 1 1 はビット切捨て後の係数に逆量子化をおこない、復号画像を得る場合の構成図である。同図において、逆量子化部 6 0 は切り捨てられたビットの分のシフトを行い、逆量子化を行う機能を有する。これにより、ビット切捨てを考慮した動画像符号化装置を実現できる。

【0 0 4 8】

< 第 2 の実施形態 >

図 3 は、本発明の第 2 の実施に係る動画像符号化装置の構成を示すブロック図である。図 3 において第 1 実施形態の図 1 と同様の機能を果たす部分に関しては同じ番号を付与し、その説明については省略する。

【0 0 4 9】

図中、1 4 1 4 は、入力画像データを格納するフレームメモリであり、1 4 2 はフレームメモリ 1 4 1 4 と入力画像から動き予測を行い、動きベクトルと予測データを算出する動き補償部である。1 4 3 はモード判定部 4 3 の出力で出力を制御するスイッチであり、フレーム内符号化モードを示す信号を受けた場合には、入力した各ブロックをフレームメモリ 1 4 1 4 に上書きしていく。そして、フレーム間符号化モードの場合には、スイッチが O F F となり、フレームメモリ 1 4 1 4 には書き込まない。このようにすることで、フレームメモリ 1 4 1 4 には、入力した現フレームより前の、フレーム内符号化を行ったフレームの画像が記憶保持されることになり、第 1 の実施形態と同様となる。

【0 0 5 0】

1 3 5 は D W T 部 3 3 で生成された変換係数をビットプレーン毎に符号化するエントロピー符号化部である。1 4 4、1 4 5 は外部の指示部 1 5 0 から与えられるロスレス選択信号で入出力を選択するセレクタである。

【0 0 5 1】

上記のように構成された動画像符号化装置におけるロスレス符号化動作を以下で説明する。第 1 実施形態と同様に I ピクチャと P ピクチャだけで G O P を構成している例を説明する。また、実施形態では、J P E G 2 0 0 0 を例に説明をするものとするが、これに限定されない。

【0 0 5 2】

第 1 の実施形態と同様に、ブロック分割部 3 1 では入力フレームをブロックに分割し、差分演算部 3 2 と、動き補償部 1 4 2、スイッチ 1 4 3 へ送る。モード選択 4 3 は、入力



フレームの符号化モードとしてフレーム内符号化モードとフレーム間符号化モードのいずれかを示す信号を生成し、差分演算部 3 2、動き補償部 1 4 2、スイッチ 1 4 3 に出力する。

#### 【0 0 5 3】

差分演算部 3 2 は、モード判定部 4 3 が現在のフレームをフレーム間符号化モードを示す信号を受信した場合には、ブロック分割部 3 1 で分割された各ブロックから動き補償による予測データを減算する。フレーム内符号化モードを示す信号を受けた場合には、差分演算は行わず、入力フレームの情報をそのまま DWT 部 3 3 へ出力する。DWT 部 3 3 で離散ウェーブレット変換を行い、エントロピー符号化部 1 3 5 へ出力する離散ウェーブレット変換後の係数をビットプレーン単位で符号化し、符号形成部 3 7 へ出力する。エントロピー符号化部 1 3 5 は、量子化された係数を符号化し、セレクタ 1 4 4 に出力する。セレクタ 1 4 4 は外部からロスレス符号化を行うように指示された場合は、ビットプレーン切り捨て部 3 6 を介在させないで、エントロピー符号化部 1 3 5 で符号化されたデータを符号形成部 3 7 にダイレクトに出力する。また、ロッシェ符号化を行うよう指示された場合には、エントロピー符号化部 1 3 5 で生成された符号化データをビットプレーン切り捨て部 3 6 に供給し、その結果を符号形成部 3 7 に供給する。

#### 【0 0 5 4】

ビットプレーン切り捨て部 3 6 では、第 1 の実施形態と同様の処理を行うことになる。すなわち、符号データ量が所定の符号量に収まるようビットプレーンの符号化データの切り捨てを行う。符号形成部 3 7 では符号にヘッダ情報を付加して、符号化データを出力する。

#### 【0 0 5 5】

一方、スイッチ 1 4 3 は、モード判定部 4 3 からフレーム内符号化モードを示す信号を受信すると、ON になり、フレームメモリ 1 4 1 4 へ入力フレームを送り書き込む。このとき、動き補償部 1 4 2 は動作せず、予測データとして 0 を差分部 3 2 に出力する。一方、フレーム間符号化モードを示す信号を受信した場合、スイッチ 1 4 3 はオフになり、入力フレームはフレームメモリ 1 4 1 4 へは送らない（フレームメモリ 1 4 1 4 を更新しない）。動き補償部 1 4 2 は、現在符号化対象のフレームを入力画像とフレームメモリ 1 4 1 4 に格納されている参照フレームを参照して動きベクトルを求め、予測データを生成する。すなわち、フレームメモリ 1 4 1 は、情報が上書きされるまで、その情報を保持する。

以上、本第 2 の実施形態における動画像符号化処理の簡単な流れを、図 4 のフローチャートに従って説明する。

#### 【0 0 5 6】

先ず、ステップ S 2 0 0 にて、各パラメータを初期化する。そして、ステップ S 2 1 2 にて、符号化処理が終了したと判断するまで、以下のステップ S 2 0 1 以降の処理を繰り返す。ステップ S 2 0 0、S 2 1 2 の処理は第 1 の実施形態のステップ S 1 0 0、S 1 1 6 と同様である。

#### 【0 0 5 7】

ステップ S 2 0 1 に進むと、1 フレーム分の画像を入力し、ウェーブレット変換するために、ブロックに分割する。このとき、カウンタ `cnt` を“1”だけ増加させる。次いで、ステップ S 2 0 2 にて、入力するフレームを I ピクチャとして符号化するタイミングか否かを判定する。この判定は、カウンタ `cnt` = 1 であるか否かで判断する。

#### 【0 0 5 8】

I ピクチャ用の符号化データを作成すると判断した場合には、ステップ S 2 0 3 にて、スイッチ 4 4 を ON にする。そして、ステップ S 2 0 4 にて入力したフレーム画像をフレームメモリ 1 4 1 4 に格納させることで更新すると共に、フラグ `PicType` を“1”に設定する。

#### 【0 0 5 9】

一方、入力したフレームを P ピクチャとして符号化する場合には、ステップ S 2 0 5 にて、スイッチ 4 4 を OFF にして、フレームメモリ 1 4 1 4 の更新を行わないようにする



。次いで、ステップ S 2 0 6 にて、フレームメモリ 1 4 1 4 に蓄積されている画像と入力された画像データとの間で動き補償を行い、その結果を差分演算部 3 2 に出力させると共に、フラグ PicType を “0” に設定する。

#### 【0 0 6 0】

ステップ S 2 0 7 では、入力画像データあるいは、差分画像データを DWT 部 3 3 にて離散ウェーブレット変換を行わせる。そして、ステップ S 2 0 8 にて、ビットプレーン毎にエントロピー符号化を行なわせる。

#### 【0 0 6 1】

次に、ステップ S 2 0 9 にて、ロスレス符号化が指示されているか否かを判定し、ロッシ符号化が指示されていれば、ステップ S 2 1 0 にてビットプレーン切り捨て処理を行わせ、ロスレス符号化が指示されていれば、ステップ S 2 1 0 の処理は行わないようにする。

#### 【0 0 6 2】

ステップ S 2 1 0 では、符号化データを入力し、それに必要なヘッダ等を付加して符号形成し、出力する。このあと、処理はステップ S 2 1 2 に戻り、最終フレームであると判断するまで、ステップ S 2 0 1 以下の処理を繰り返す。

#### 【0 0 6 3】

以上説明したように本第 2 の実施形態によれば、ビットプレーン符号化を行なう動画像ロスレス符号化において、フレーム間符号化を行なう際には、過去にフレーム内符号化を行なう対象となったフレーム画像のみを参照して動き補償を行なうことで、第 1 の実施形態と同様の作用効果を得ることができる。しかも、本第 2 の実施形態では、第 1 の実施形態で示した逆量子化部、逆 DWT 部が不要となり、ハードウェアで実現する場合には回路規模を小さなものにでき、ソフトウェアで実現する場合には、CPU のかかる負担を軽減させることが可能となる。また、第 2 の実施形態によれば、ビットプレーン切り捨て処理を行うか否かを適宜選択できるので、非可逆な符号化にも対応できる。

#### 【0 0 6 4】

なお、本実施形態では I ピクチャと P ピクチャについてのみ説明を行ったが、これに限定されず、双方向予測の B ピクチャを導入してもフレームメモリを増やし、同様に I ピクチャを参照することで実現が可能である。

#### 【0 0 6 5】

また、実施形態における図 3 における各処理は、パーソナルコンピュータ等で実行されるソフトウェアによって実現しても構わない。この場合、動画像データの inputs は、ビデオキャプチャカード等を搭載する等で対処できよう。また、通常、コンピュータプログラムは、それを格納した CD-ROM 等のコンピュータ可読記憶媒体をコンピュータにセットし、システムにコピーもしくはインストールすることで実行可能となるので、当然、そのようなコンピュータ可読記憶媒体も本発明の範疇に含まれる。

#### 【0 0 6 6】

また、符号化方式も J P E G 2 0 0 0 符号化方式に限定されず、M P E G - 4 符号化方式の F G S 符号化における拡張レイヤの符号化方式を採用しても構わない。

#### 【0 0 6 7】

##### < 第 3 の実施形態 >

次に、第 3 の実施形態を説明する。図 5 は、第 3 の実施形態における動画像符号化装置を示すブロック構成図である。

#### 【0 0 6 8】

同図において、3 0 0 は装置全体の制御、及び種々の処理を行なう中央演算装置 (CPU)、3 0 1 は本装置の制御に必要なオペレーティングシステム (OS)、画像圧縮処理にかかるコンピュータプログラム、並びに、演算に必要な記憶領域を提供するメモリである。3 0 2 は種々の装置をつなぎ、データ、制御信号をやり取りするバスである。

#### 【0 0 6 9】

3 0 3 は装置の起動、各種条件の設定、再生の指示を行なうためのスイッチやキーボー

ド、マウス（登録商標）等のポインティングデバイスで構成される入力部である。304は上記OSや各種ソフトウェアを蓄積する記憶装置（例えばハードディスク）である。305はストリームを記憶媒体に蓄積する記憶装置であり、記憶媒体としては書き込み可能なCDディスク、DVDディスク、磁気テープ等である。306は動画像を撮像するカメラである。307は画像を表示するモニタであり、309は通信回路であり、LAN、公衆回線、無線回線、放送電波等で構成されている。308は通信回路309を介してストリームを送受信する通信インターフェースである。

#### 【0070】

メモリ301には装置全体を制御し、各種ソフトウェアを動作させるためのOSや動作させるソフトウェアを格納し、画像データを格納する画像エリア、生成した符号化データを格納する符号エリア、各種演算や符号化の際のパラメータ等や透かしに関するデータ等を格納しておくワーキングエリアが存在する。

#### 【0071】

このような構成において動画像符号化処理について説明する。カメラ306から入力された画像データを符号化し、通信回路309に出力する場合を例にとって説明する。

#### 【0072】

メモリ301のメモリの使用、格納状況は図7に示す通りである。メモリ301には装置全体を制御し、各種ソフトウェアを動作させるためのOS、動画像符号化する動画像符号化ソフトウェア、動画像からオブジェクトを抽出するオブジェクト抽出ソフトウェア、通信する通信ソフトウェア、カメラ305から動画像をフレーム単位で入力する画像入力ソフトウェアが格納されている。動画像符号化ソフトウェアはMotion JPEG 2000符号化方式をベースとしたものを例にとって説明するが、これに限定されない。

#### 【0073】

処理に先立ち、入力部303から装置全体に対して起動が指示され、各部が初期化される。入力部303からはMotion JPEG 2000符号化方式との互換性を保つか否かの指示が入力され、記憶装置304に格納されているソフトウェアがバス302を介してメモリ301に展開され、ソフトウェアが起動される。

#### 【0074】

このような構成において、処理に先立ち、メモリ301上の符号エリア、ワーキングエリアを0クリアする。JPEG 2000符号化と互換を保つ場合は、画像エリア2は使用しないため、開放されている。

#### 【0075】

画像入力ソフトウェアはカメラ305で撮像された画像データを1フレームずつ、メモリ301上の画像エリアに格納する。その後、オブジェクト抽出ソフトウェアは画像エリアの画像からオブジェクトを抽出し、その形状情報を画像エリアに格納する。

#### 【0076】

次に、CPU300による動画像符号化ソフトウェアが符号化する動作について図6に示すフローチャートに従って説明する。

#### 【0077】

まずステップS301にて、Motion JPEG 2000符号化方式で必要なヘッダを生成して、メモリ301上に確保した符号エリアに格納する。通信ソフトウェアは、符号エリアに符号化データが格納されたら、通信インターフェース308を介して通信回線309に送出し、送出後、符号エリアの該当する領域をクリアする。以後、特に、符号エリアの符号化データの送信については言及しない。

#### 【0078】

ステップS302にて、符号化処理の終了判定を行なう。入力部303から符号化処理の終了が入力されれば全ての処理を終了する。そうでなければステップS303に進む。

#### 【0079】

ステップS303に処理が進むと、メモリ301上の画像エリアから画像データを読み込む。ステップS304にて、符号化するフレームをフレーム内符号化するか、フレーム

間相関符号化するかを決定する。入力部 3 0 3 から Motion JPEG 2 0 0 0 との互換性を保つことが指示された場合、符号化モードはフレーム内符号化を行なうように決定される。決定された結果はメモリ 3 0 1 上のワーキングエリアに格納される。また、Motion JPEG 2 1 0 0 0 との互換を保つか否かの情報もワーキングエリアに格納される。

**【 0 0 8 0 】**

ステップ S 3 0 5 にて、全ブロックの処理が終了したか否かの判定を行なう。全てのブロックの符号化処理を終了したらステップ S 3 0 2 に戻り、次のフレームの符号化処理を行なう。そうでなければステップ S 3 0 6 に進む。

**【 0 0 8 1 】**

ステップ S 3 0 6 では、メモリ 3 0 1 上の画像エリアから符号化するブロックを抽出し、ワーキングエリアに格納する。そして、ステップ S 3 0 7 にて、メモリ 3 0 1 上のワーキングエリアの符号化モードを参照し、フレーム内符号化（I ピクチャ）であれば、ステップ S 3 0 8 に進む。そうでなければステップ S 3 1 4 に進む。

**【 0 0 8 2 】**

ステップ S 3 0 8 では、ワーキングエリアに格納されたブロックデータに対して離散ウェーブレット変換を施し、得られた変換係数をワーキングエリアのブロックデータが格納されていた部分に再格納する。そして、ステップ S 3 0 9 にて、ワーキングエリアに格納された変換係数に対して量子化を行い、得られた量子化結果をワーキングエリアの従前の処理で変換係数が格納されていたエリアに格納する。

**【 0 0 8 3 】**

ステップ S 3 1 0 にて、メモリ 3 0 1 上のワーキングエリアの Motion JPEG 2 0 0 0 との互換性の情報を参照し、互換性を保つ場合はステップ S 3 1 7 に進み、そうでない場合はステップ S 3 1 1 に進む。

**【 0 0 8 4 】**

ステップ S 3 1 1 では、メモリ 3 0 1 上のワーキングエリアに格納された量子化結果に対して逆量子化を行い、得られた変換係数をワーキングエリアの量子化結果が格納されていた部分に格納する。そして、ステップ S 3 1 2 にて、ワーキングエリアに格納された変換係数に対して逆離散ウェーブレット変換を施し、ステップ S 3 1 3 にて、得られた画像データを画像エリア 2 に格納する。この画像エリア 2 に格納された画像が、第 1 の実施形態におけるフレームメモリ 4 1 に相当するものとなる。

**【 0 0 8 5 】**

一方、ステップ S 3 0 7 にて、I ピクチャ以外であると判断した場合には、ステップ S 3 1 4 にて、画像エリア 2 に格納された復号画像と、入力された画像データから抽出したブロックとの間で動き補償を行い、動きベクトルと予測誤差データを算出する。そして、動きベクトルデータは MPEG-4 符号化での動きベクトル符号化と同様に符号化され、メモリ 3 0 1 上の符号エリアに格納される。予測誤差データはメモリ 3 0 1 上のワーキングエリアに格納される。

**【 0 0 8 6 】**

次いで、ステップ S 3 1 5 にて、メモリ 3 0 1 上のワーキングエリアに格納された予測誤差データに対して、離散ウェーブレット変換を施し、得られた変換係数をワーキングエリアのブロックデータが格納されていた部分に格納する。ステップ S 3 1 6 にて、ワーキングエリアに格納された変換係数に対して量子化を行い、得られた量子化結果をワーキングエリアの変換係数が格納されていた部分に格納する。

**【 0 0 8 7 】**

ステップ S 3 1 7 では、ステップ S 3 0 9 またはステップ S 3 1 6 で得られた量子化結果をビットプレーン単位で符号化し、メモリ 3 0 1 上のワーキングエリアに格納する。そして、ステップ S 3 1 8 にて、ワーキングエリアに格納された符号化データでレート制御で送信できる符号化データを選択して、フレームメモリ 3 0 1 上の符号エリアに格納する。次いで、ステップ S 3 1 9 にて、符号エリア上の符号化データを多重化し、送信する。

その後、ワーキングエリア、符号エリアをクリアする。その後、処理はステップ S 3 0 5 に戻る。

【0 0 8 8】

このような一連の動作により従来の静止画符号化方式と互換性が高い符号化が可能な方式と、フレーム間符号化方式を選択可能になる。

【0 0 8 9】

なお、第 1 実施形態、第 2 実施形態の動画像符号化の処理をソフトウェアにし、第 3 実施形態の動画像符号化装置で動作させてももちろん構わない。

【図面の簡単な説明】

【0 0 9 0】

【図 1】 第 1 の実施形態における動画像符号化装置のブロック構成図である。

【図 2】 第 1 の実施形態における動画像符号化処理手順を示すフローチャートである。

。

【図 3】 第 2 の実施形態における動画像符号化装置のブロック構成図である。

【図 4】 第 2 の実施形態における動画像符号化処理手順を示すフローチャートである。

。

【図 5】 第 3 の実施形態における動画像符号化装置のブロック構成図である。

【図 6】 第 3 の実施形態における動画像符号化処理手順を示すフローチャートである。

。

【図 7】 第 3 の実施形態における処理中のメモリマップを示す図である。

【図 8】 J P E G 2 0 0 0 の画像符号化装置のブロック構成図である。

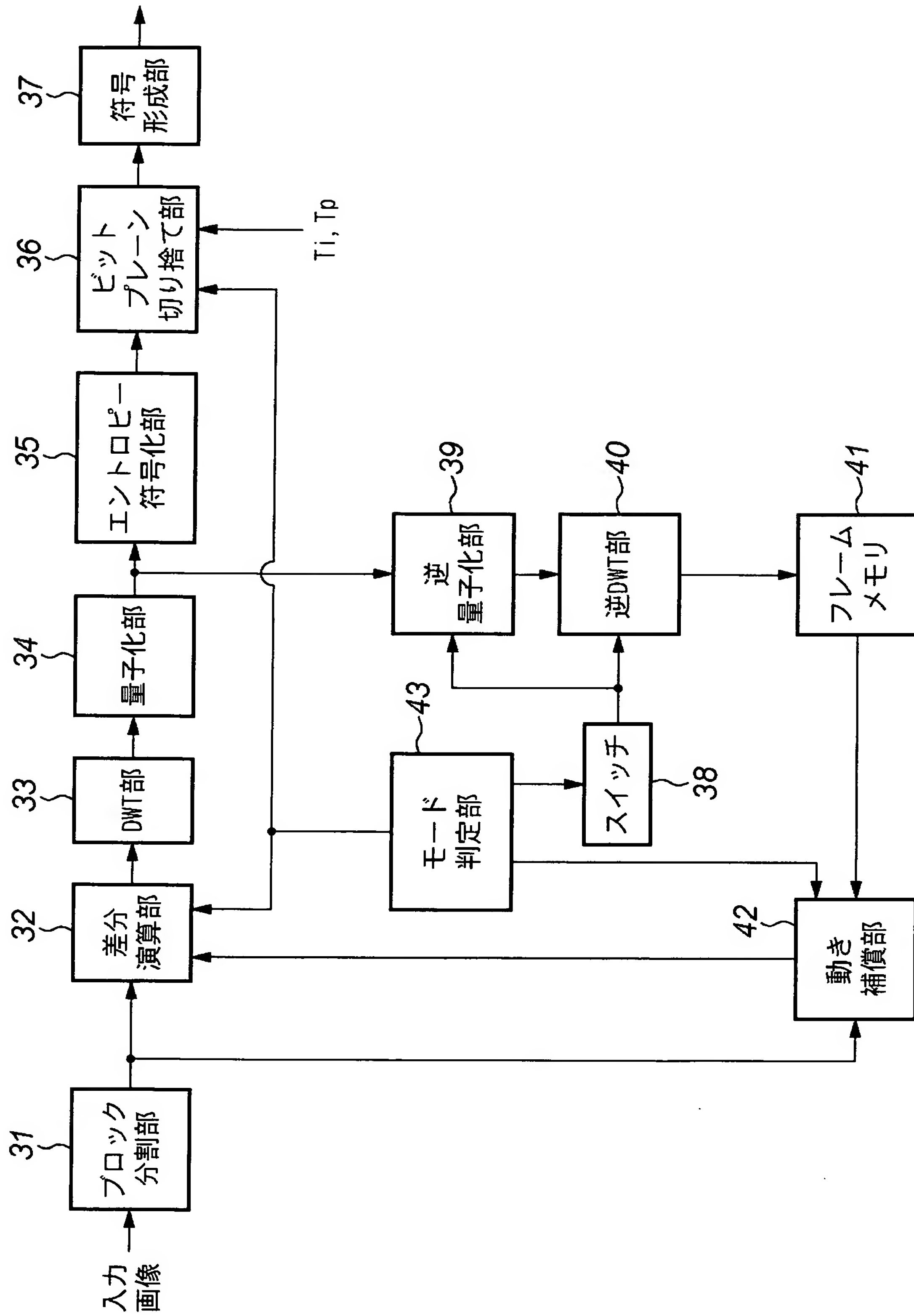
【図 9】 J P E G 2 0 0 0 の復号装置のブロック構成図である。

【図 1 0】 従来の動画像符号化装置のブロック構成図である。

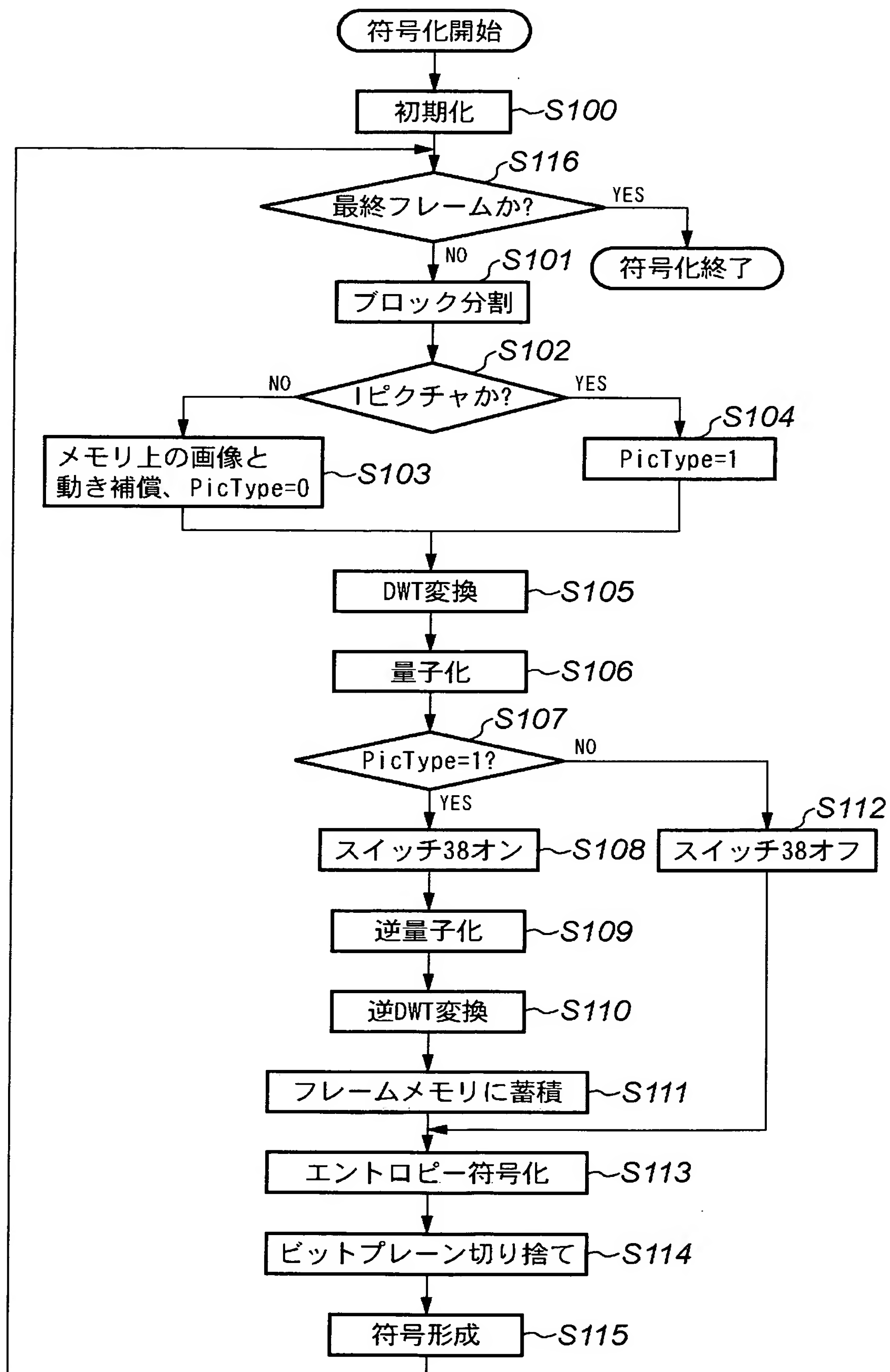
【図 1 1】 第 1 の実施形態における動画像符号化装置の別なブロック構成図である。



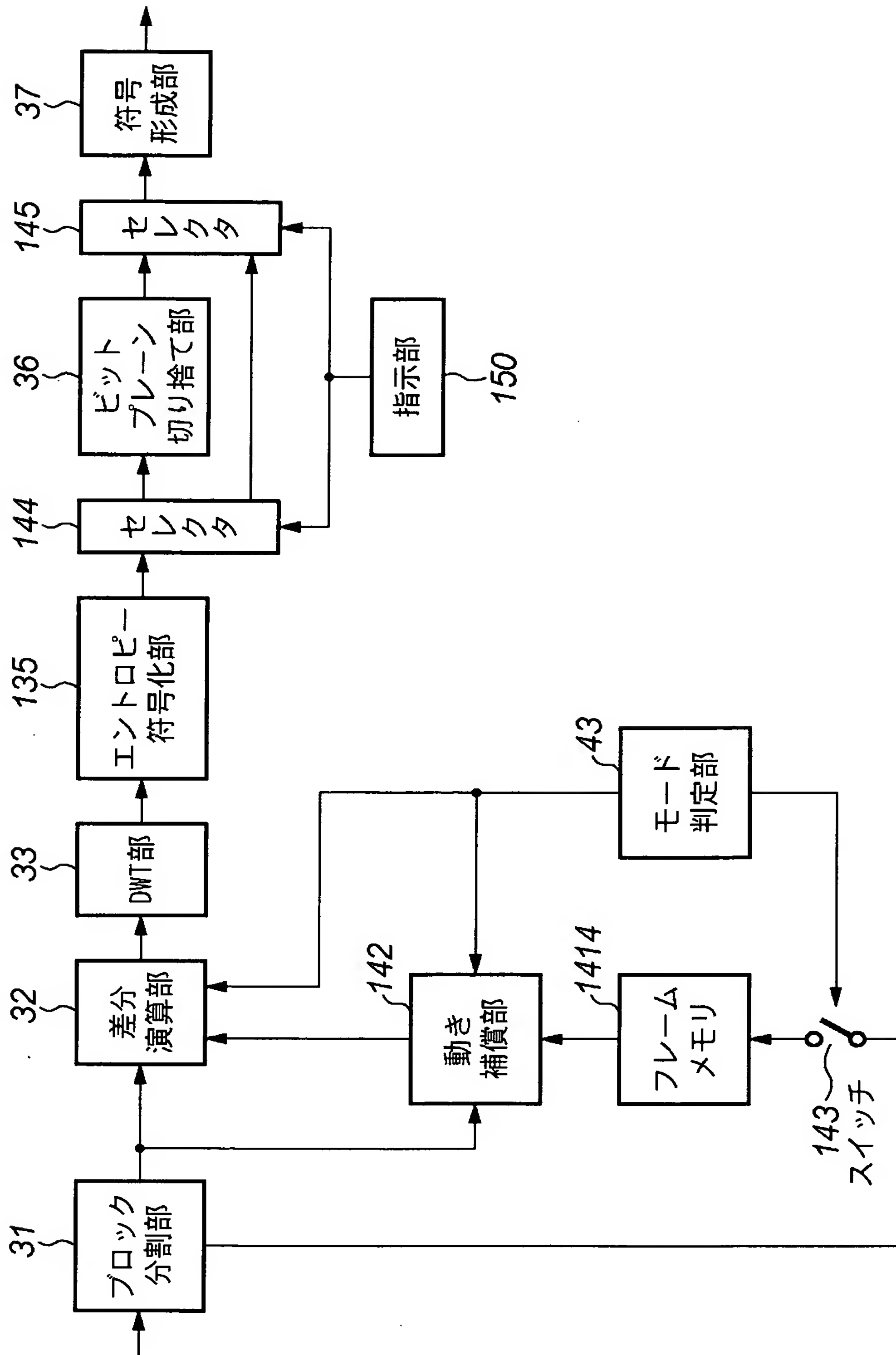
【書類名】 図面  
【図 1】



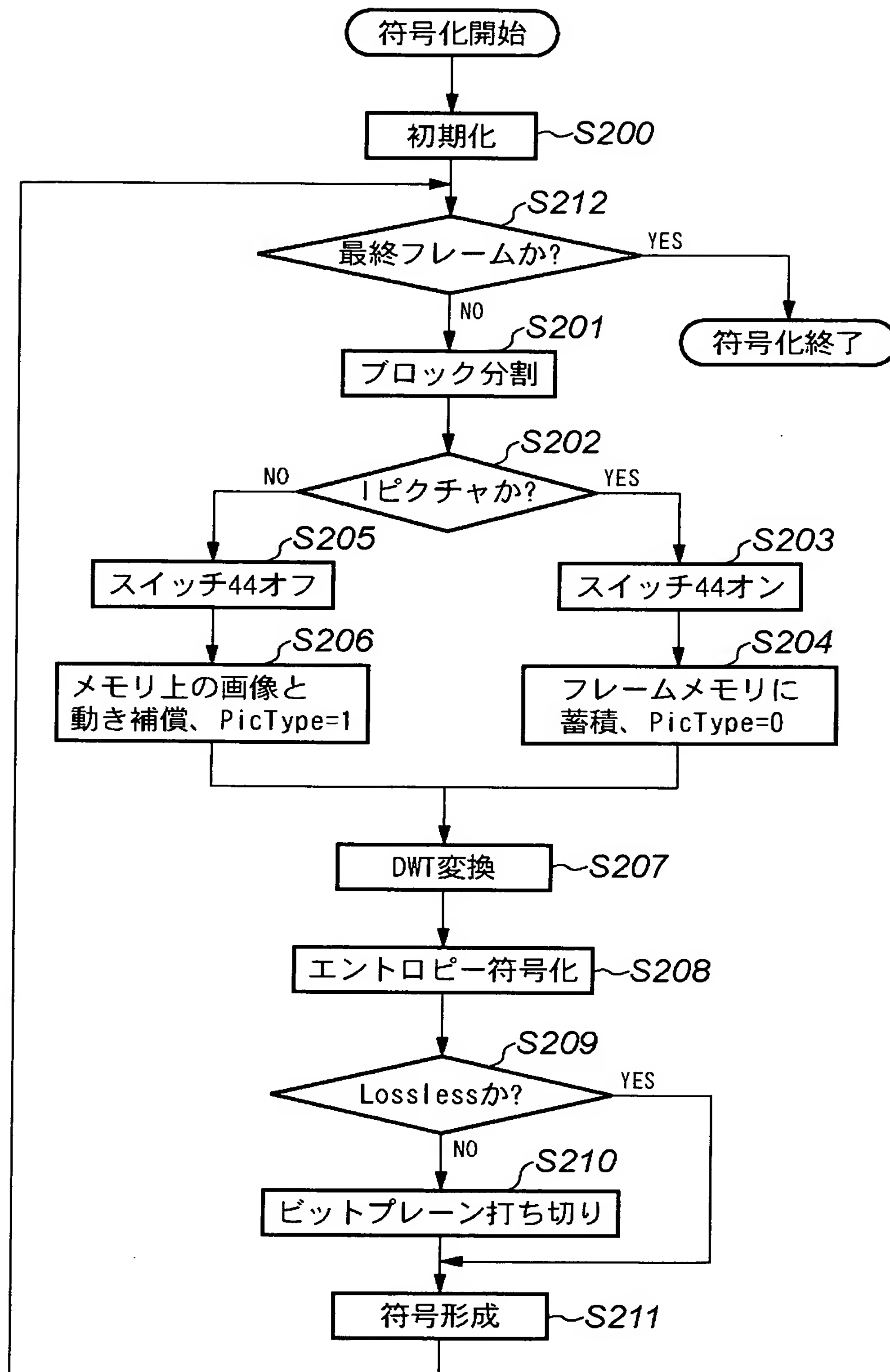
【図 2】



【図 3】

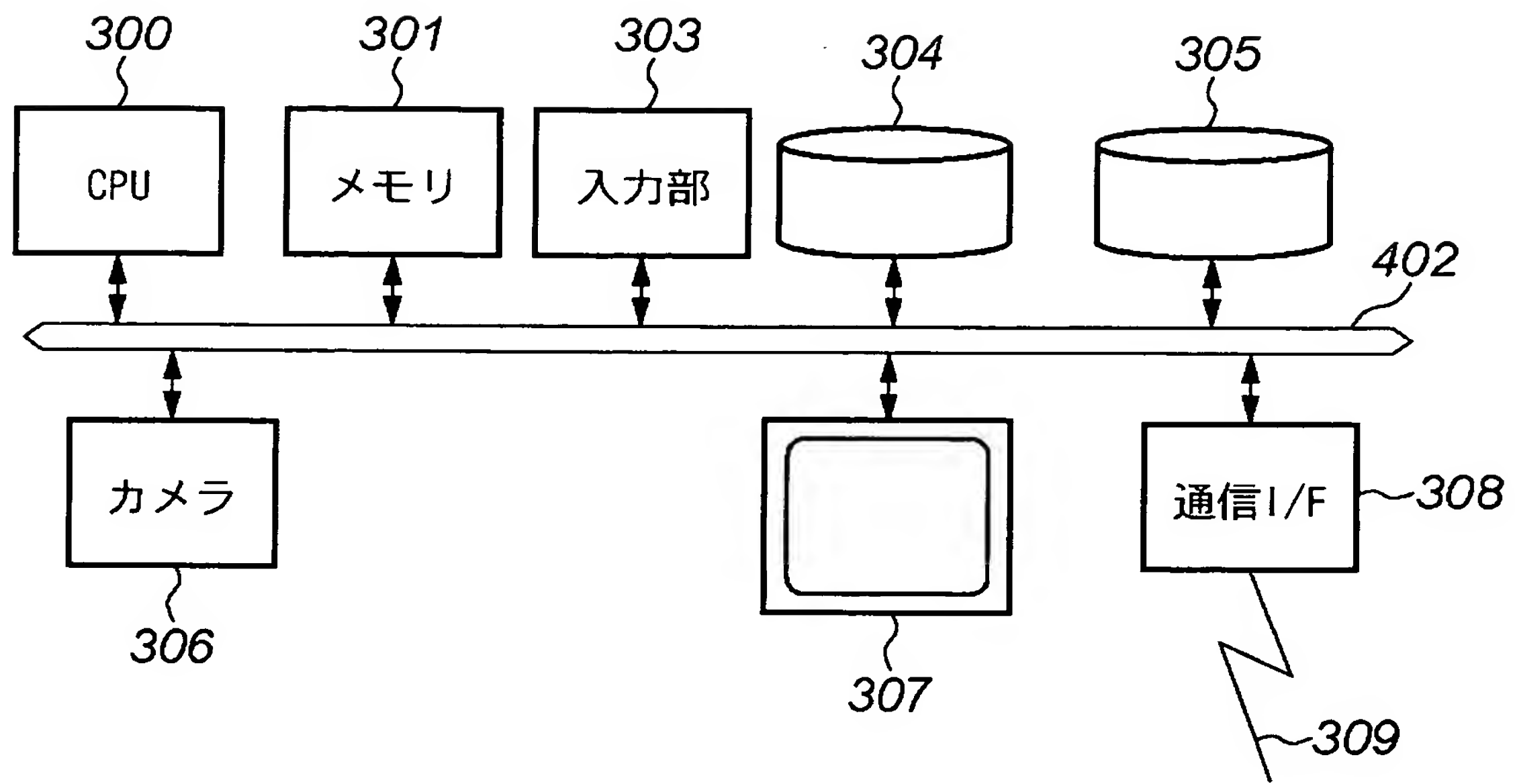


【図 4】

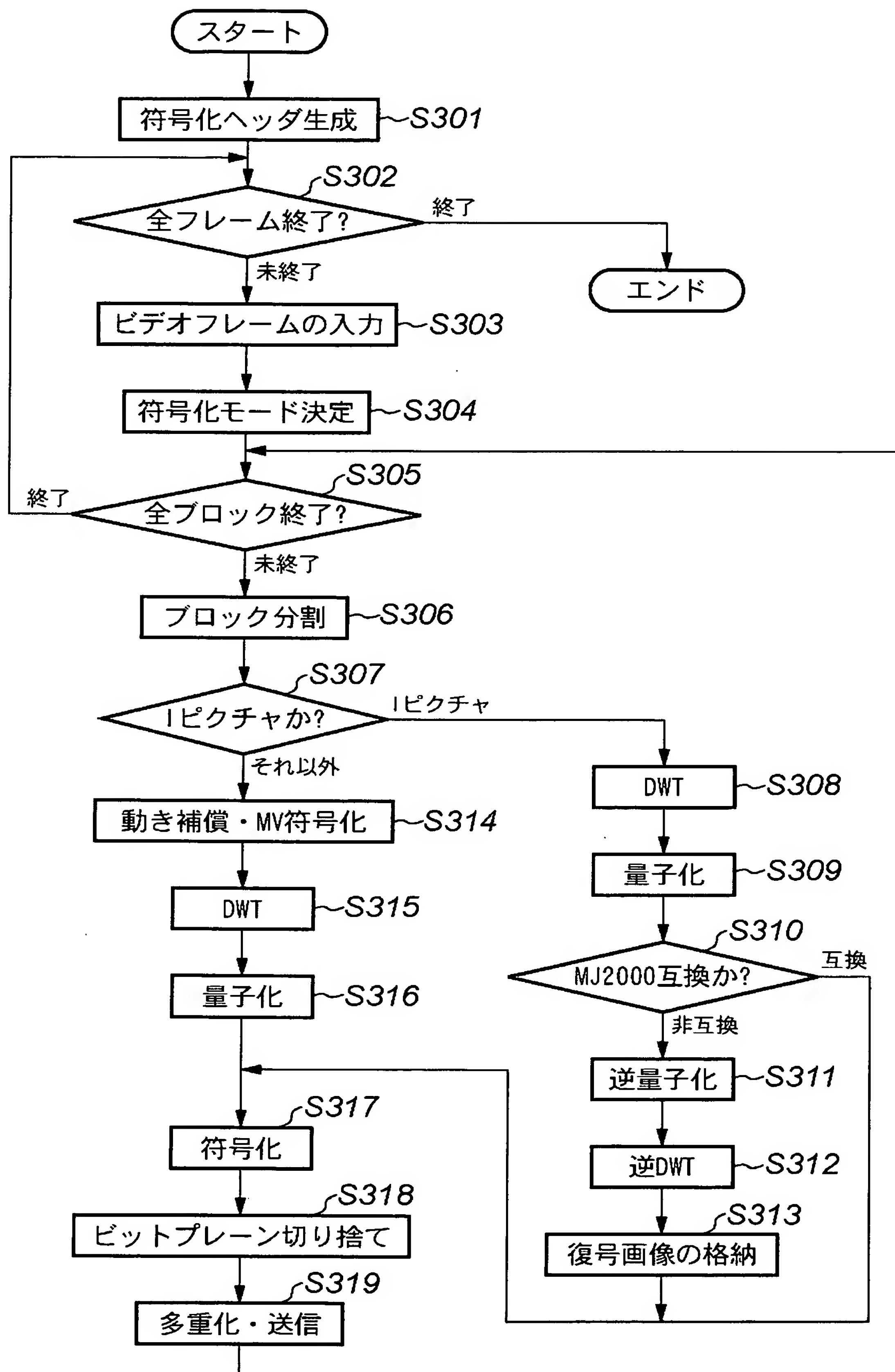




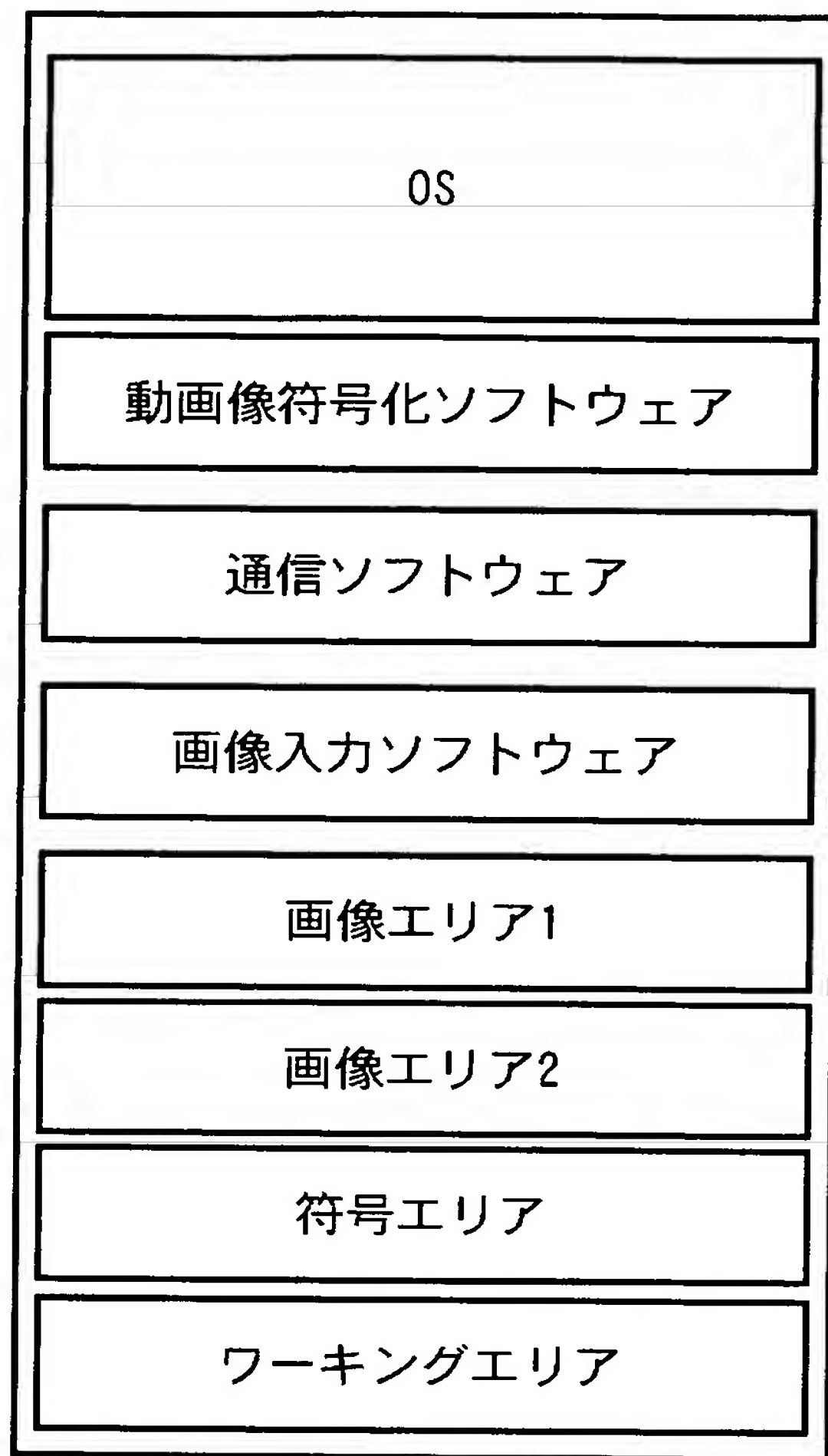
【図 5】



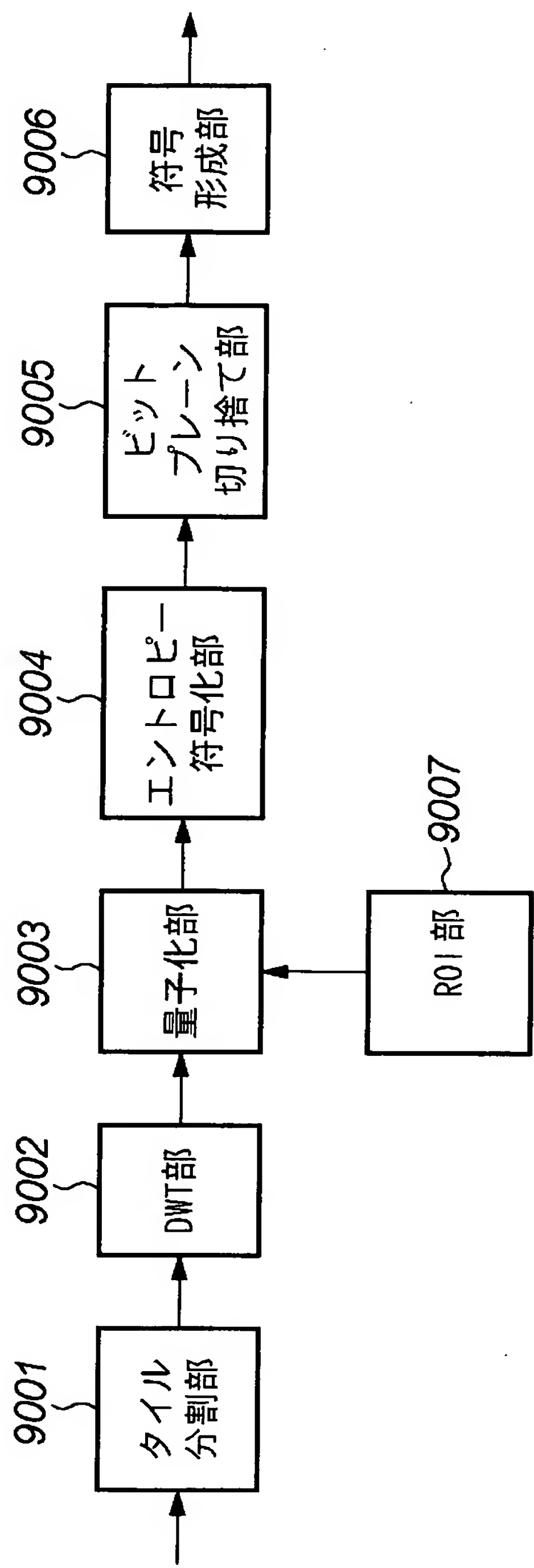
【図 6】



【図 7】

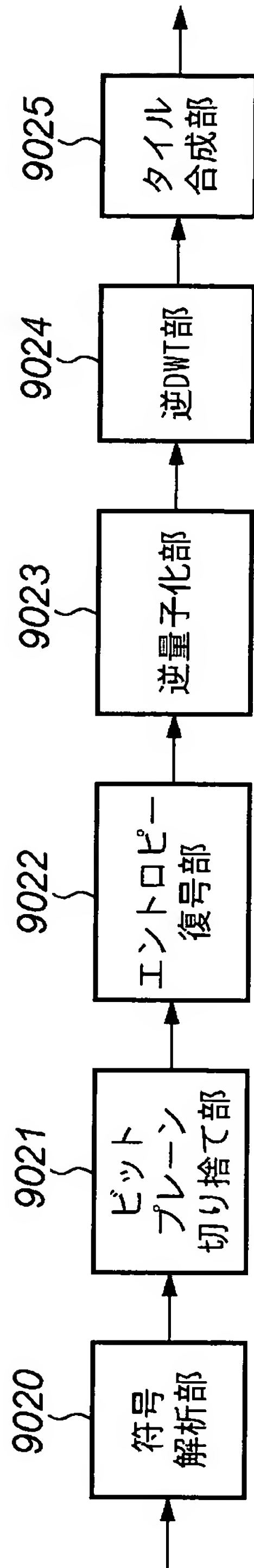


【図 8】

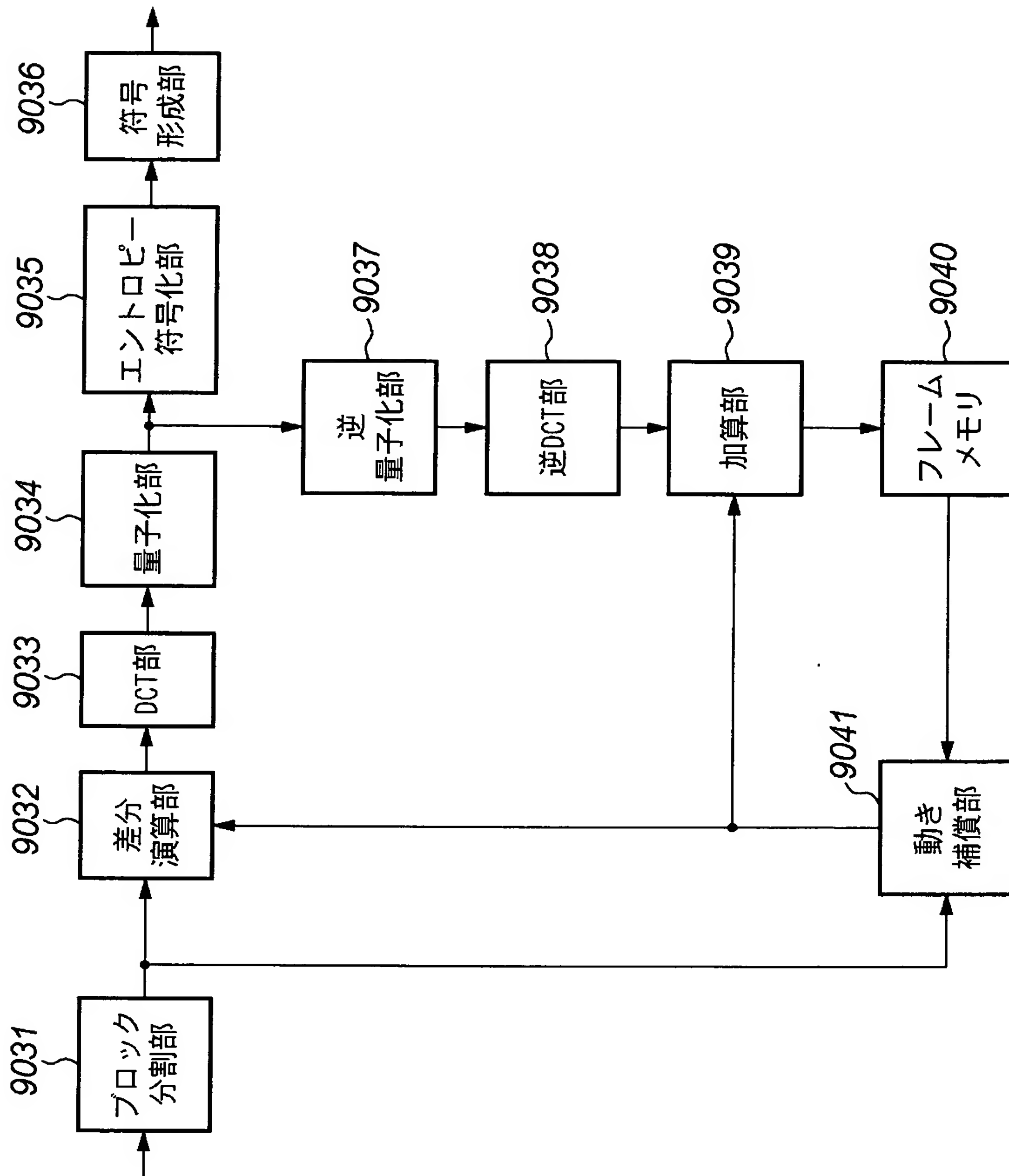




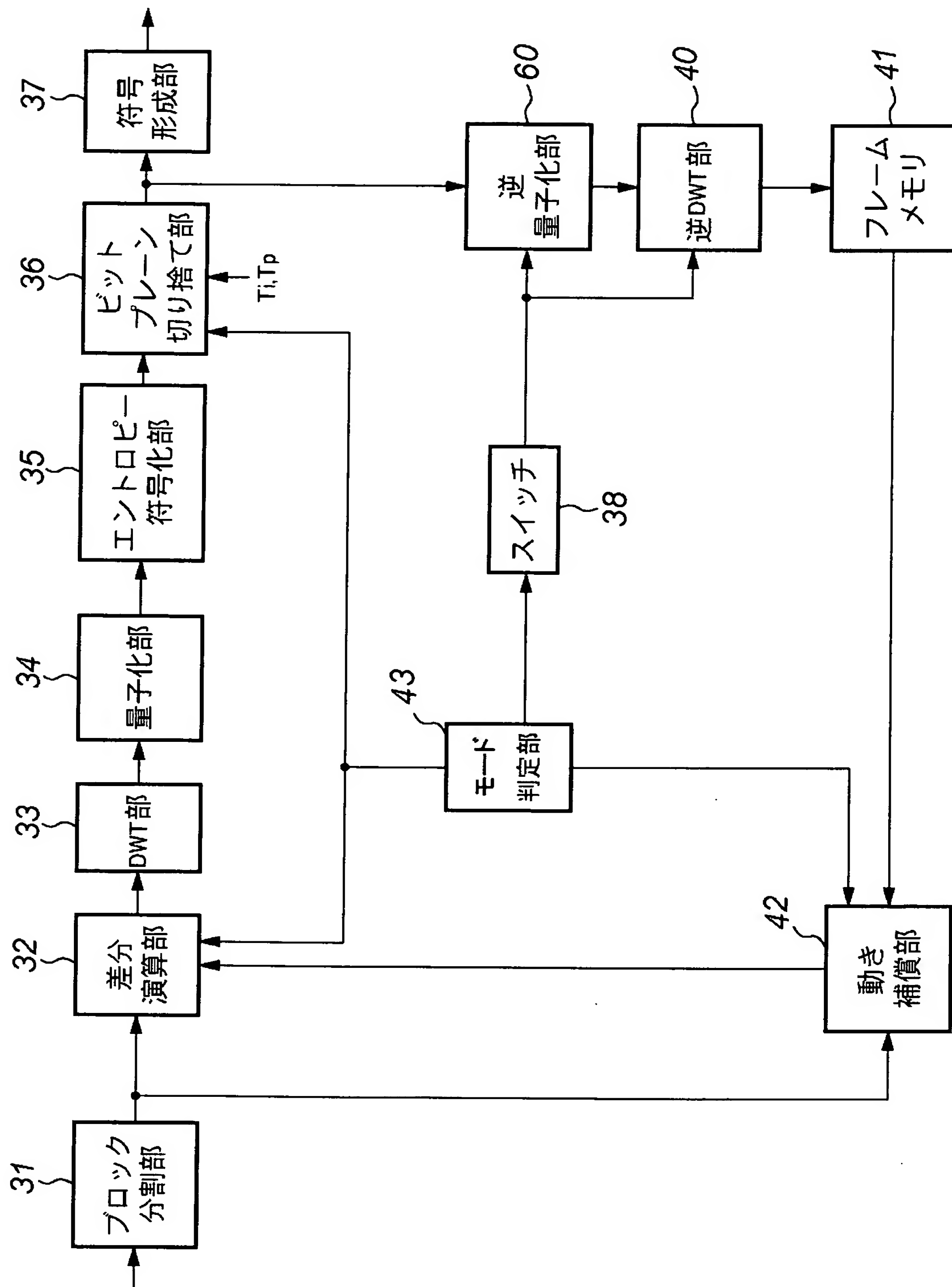
【図 9】



【図 10】



【図 1 1】



**【書類名】 要約書****【要約】**

**【課題】** ビットプレーン毎の符号化データの取捨選択により最終的な符号化データを生成する場合にあっても、PピクチャやBピクチャのような予測フレーム画像に、徐々にビットプレーンの切り捨てによる誤差が累積されていくことを抑制し、画像の劣化を防ぐ。

**【解決手段】** ブロック分割部 3 1 は入力したフレームを複数のブロックに分割し、それぞれのブロックを差分演算部 3 2 に供給する。差分演算部 3 2 はフレーム内符号化モードの場合にはそのままDWT部 3 3 に出力し、フレーム間符号化モードの場合には、動き補償部 4 2 からの予測データとの差分を演算した結果をDWT部 3 3 に出力する。そして、DWT演算部 3 3、量子化部 3 4 を経て得た周波数成分データをエントロピー符号化部 3 5 にて、各成分値のビット位置のビット情報で構成されるビットプレーンを符号化する。ビット切り捨て部 3 6 は、目標とする符号量以下になるよう、最下位ビット位置から上位に向かうビットプレーンの符号化データを切り捨て、符号形成部にて符号化データを生成する。そして、フレーム内符号化モードを行った場合にのみ、逆量子化部 3 9、逆DWT部 4 0 を実行させ、フレームメモリ 4 1 を更新する。

**【選択図】** 図 1



特願 2 0 0 4 - 0 7 1 3 9 9

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [ 0 0 0 0 0 1 0 0 7 ]

1. 変更年月日	1 9 9 0 年 8 月 3 0 日
[変更理由]	新規登録
住 所	東京都大田区下丸子 3 丁目 3 0 番 2 号
氏 名	キヤノン株式会社